



**METODE *NINE TO NINE* PADA PEMBELAJARAN UKM
MARCHING BAND BAHANA PUTRA SOEDIRMAN
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN PURWOKERTO
PERIODE 2016**

SKRIPSI

**disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Program Studi Pendidikan Seni Musik

Oleh
Ginanjari Prio Anggoro
2501412006
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

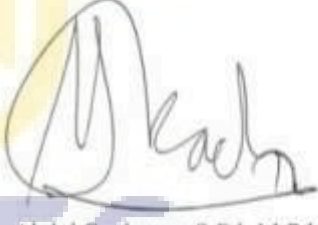
Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, Maret 2017

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Syahrul Syah S., M.Hum.
NIP.196640804199121001


Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd.
NIP.198004202006041002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Kamis

Tanggal : 23 Maret 2017


Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.(196107041988031003) Ketua	
Dra. Malarsih, M.Sn.(196510181990031002) Sekretaris	
Dr. Udi Utomo, M.Si. (196708311993011001) Penguji I	
Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd. (198001202006041002) Penguji II/ Pembimbing II	
Drs. Syahrul Syah S., M.Hum. (196408041991021001) Penguji III/ Pembimbing I	
 Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001) Dekan Fakultas Bahasa dan Seni	

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ginanjar Prio Anggoro

Nim : 2501412006

Prodi Studi : Pendidikan Seni Musik

Jurusan : Sendratasik

Judul Skripsi : Metode Nine To Nine Pada Pembelajaran UKM Marching Band
Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Periode
2016.

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Semarang, Maret 2017



Ginanjar Prio Anggoro

NIM: 2501412006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Sebagai mana engkau berperilaku engkau akan dibalas dengan perilaku yang serupa.” – Hadist Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam
- “Sesungguhnya Allah menyukai hamba yang berkarya dan terampil (ahli). Barang siapa bersusah-payah mencari nafkah untuk keluarganya, maka nilainya sama dengan seorang mujahid di jalan Allah SWT” - Hadist Nabi (HR. Ahmad).
- “Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu)” (H.R. Muslim).

PERSEMBAHAN

- Kepada orangtua saya Bapak Arisno dan Ibu Naryeti.
- Kepada Universitas Negeri Semarang.
- Semua Guru dan Dosen saya.
- Teman-teman Sendratasik khususnya 2012.
- Para pembaca sekalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Metode *Nine To Nine* Pada Pembelajaran UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto Periode 2016” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Universitas Negeri Semarang. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan surat ijin penelitian yang berkaitan dengan penyelesaian penulisan skripsi.
3. Bapak Dr. Udi Utomo, M.Si. selaku ketua jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negei Semarang yang telah memberikan ijin untuk penulis menuntut ilmu di jurusan Pendidikan Seni Tari Drama dan Musik.
4. Bapak Drs. Syahrul Syah S., M.Hum. selaku pembimbing 1 dan Bapak Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah dengan sabar, tekun, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi.
6. UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi.

7. Keua UKM MBBPS M. Yunus Syahputra beserta anggota dan Arie Tri Pangestu J. yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan data-data dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi.
8. Rekan-rekan mahasiswa program studi pendidikan seni drama tari dan musik (seni musik 2012) yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
9. Ibunda dan ayahanda yang sangat banyak memeberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu pesatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.



Semarang, Maret 2017

Ginanjari Prio Anggoro

SARI

Anggoro, Ginanjar Prio. 2017. *Metode Nine To Nine Pada Pembelajaran UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman*. Jurusan Sendratasik, Prodi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni. Pembimbing 1 Drs. Syahrul Syah S., M.Hum. Pembimbing 2 Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Metode, Pembelajaran, Marching Band Universitas Jenderal Soedirman.

UKM *Marching Band Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto* merupakan unit *marching band* yang sudah berkembang yang terdapat di Purwokerto. UKM tersebut terdapat beberapa divisi di dalamnya, yaitu divisi tiup, perkusi, dan *colour guard*. Pada proses latihan atau pembelajarannya terdapat beberapa metode salah satunya yaitu metode latihan *Nine To Nine*, yaitu metode yang dilaksanakan mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB dan terdapat empat sesi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *nine to nine* tersebut.

Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah penyajian data reduksi data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *nine to nine* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilaksanakan secara menyeluruh dan dimulai pukul 09.00 WIB sampai 21.00 WIB. Metode *nine to nine* mempunyai empat sesi didalamnya, yaitu: (1) Warming up sebagai sesi pertama, berisi tentang *warming up* dan *basic* pada seluruh pemain, pada tiup terdapat sikap fisik, pernafasan atau *frashering* dan latihan dasar meniup yang meliputi *long tone*, *staccato*, *tone interval*, *lip slur*, dan *fingering*. Sedangkan pada divisi perkusi terdapat *gripping* dan *sticking*; (2) latihan materi sebagai sesi kedua, berisi tentang mempelajari materi dan gabung musik pada divisi perkusi *battery* dan *pit instrument* yang bertujuan untuk keselarasan antara *battery percussion* dan *pit instrument*; (3) latihan bersama sebagai sesi ketiga, berisi tentang gabung musik keseluruhan dan *placement instrument*; dan (4) latihan display atau unjuk gelar sebagai sesi keempat, berisi tentang gabung musik keseluruhan yang meliputi semua divisi dengan *display* dan *minor drill*, lalu diakhiri dengan evaluasi latihan.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat diberikan adalah bagi UKM *Marching Band Bahana Putra Soedirman* untuk menambah latihan *display* pada sesi ketiga akhir agar pada sesi keempat berisi pemantapan latihan keseluruhan dengan *display*, *minor drill* dan evaluasi latihan. Meningkatkan porsi latihan dan prestasi serta menyebarluaskan ilmu yang telah didapat kepada masyarakat umum.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELUUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR FOTO	xvi
DAFTAR PARTITUR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 kerangka Teori	14

2.2.1 Metode	14
2.2.1.1 Metode Ceramah	15
2.2.1.2 Metode Demonstrasi dan Eksperimen	17
2.2.1.3 Metode Diskusi	18
2.2.1.4 Metode Simulasi	19
2.2.1.5 Metode Drill	21
2.2.2 Pengertian Belajar	22
2.2.3 Komponen Pembelajaran	24
2.2.3.1 Perencanaan.....	24
2.2.3.2 Kurikulum	25
2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran	25
2.2.3.4 Siswa	26
2.2.3.5 Guru	27
2.2.3.6 Media	28
2.2.3.7 Sarana Prasarana	28
2.2.3.8 Proses Pembelajaran	29
2.2.3.9 Evaluasi	30
2.2.4 Penertian Musik	31
2.2.4.1 Unsur-unsur Musik	32
2.2.5 Marching Band	35
2.2.5.1 Pengertian Marching Band	35
2.2.5.2 Sejarah Singkat Marching Band	36
2.2.5.3 Klasifikasi Peralatan Marching Band	38
2.2.5.4 Klasifikasi Pemain Marching Band	39
2.3 Kerangka Berpikir	41
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Pendekatan Penelitian	45
3.2 Sasaran dan Lokasi Penelitian	46
3.3 Data dan Sumber Data	46
3.3.1 Data Primer	46

3.3.2 Data Sekunder	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1 Observasi	47
3.4.2 Wawancara	47
3.4.3 Studi Dokumen	48
3.5 Teknik Analisis Data	48
3.5.1 Reduksi Data	49
3.5.2 Sajian Data	49
3.5.3 Verifikasi/Penarikan Kesimpulan	50
3.6 Teknik Keabsahan Data	51
3.6.1 Triangulasi Dengan Sumber	51
3.6.2 Metode Pengamatan	51
3.6.3 Triangulasi Dengan Teori	52
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Gambaran Umum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto	53
4.2 Profil UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman	56
4.2.1 Sejarah Singkat UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman	57
4.2.2 Profil Unit	58
4.2.3 Struktur Pengurus UKM MBBPS Periode 2016	61
4.2.4 Struktur Pemain dan Peralatan Yang Digunakan UKM MBBPS	62
4.2.5 Instrumen Yang Digunakan	65
4.2.5.1 Instrumen Perkusi	65
4.2.5.2 Instrumen Tiup	73
4.2.6 Pelatih UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman	78
4.2.7 Prestasi dan Penghargaan	78
4.3 Penerapan Metode Nine To Nine Pada Pembelajaran UKM MBBPS	79
4.3.1 Warming Up (Sesi Pertama)	80
4.3.1.1 Warming Up Divisi Tiup	83
4.3.1.2 Warming Up Divisi Perkusi	89
4.3.2 Latihan Materi (Sesi Kedua)	92

4.3.3 Latihan Bersama (Sesi Ketiga)	96
4.3.4 Latihan Display/Unjuk Gelar (Sesi Keempat)	100
BAB 5 PENUTUP.....	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Bepikir	44
----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Struktur Pengurus UKM MBBPS 2016	61
Tabel 4.2 Daftar Pemain dan Alat Yang Digunakan	62



DAFTAR GAMBAR

4.1 Logo UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman	58
4.2 Notasi Long Tone	86
4.3 Notasi Staccato	86
4.4 Notasi Tone Interval.....	87
4.5 Notasi Lip slur	87
4.6 Notasi Fingering	88
4.7 Notasi Single Stroke Roll	90
4.8 Notasi Double Stroke Roll	90
4.9 Notasi Single Paradidle	90
4.10 Notasi Double Paradidle	90
4.11 Notasi Triple Paradidle	91
4.12 Notasi Paradidle-didle	91
4.13 Notasi Flam	91
4.14 Notasi Drag Ruff.....	91
4.16 Placement Brassline dan Drumline	99



DAFTAR FOTO

4.1 Universitas Jenderal Soedirman	54
4.2 Anggota UKM Marching Band Bahana Putra Soedirman Periode 2016	57
4.3 Ruang Penyimpanan Alat	60
4.4 Snare Drum	65
4.5 Quarto Tom/Multi Tom	66
4.6 Bass Drum	67
4.7 Xylophone	68
4.8 Vibraphone	69
4.9 Marimba	70
4.10 Glockenspiel	71
4.11 Timpani	72
4.12 Aksesori Dalam PIT Instrumen	73
4.13 Trumpet	74
4.14 Mellophone	75
4.15 Baritone	76
4.16 Tuba	77
4.17 Warming Up Tanpa Alat	81
4.18 Warming Up Divisi Tiup	83
4.19 Warming Up Divisi Perkusi	88
4.20 Gabung Musik PIT Instrumen dan Battery Percission	92
4.21 Gabung Musik dan Placement	96
4.22 Gabung Musik Keseluruhan	101

DAFTAR PARTITUR

4.1 Penggalan Materi	93
4.2 Penggalan Materi Gabung Musik Keseluruhan	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	114
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	121
Lampiran 3. Dokumentasi.....	131
Lampiran 4. Surat Keterangan	140



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988: 1). Musik adalah ketidakpastian, namun juga bukan tanpa tatanan yang mengikatnya (Sjukur, 2012: 22). Memahami musik sebagai bahasa emosi yang tujuannya sama seperti bahasa pada umumnya yaitu untuk mengkomunikasikan pemahaman. Setiap kata-kata memiliki pengertian yang kongkrit, sementara nada-nada memiliki tautan hubungan dengan nada-nada yang lain. Kata-kata mengekspresikan ide-ide yang spesifik, sedangkan nada mensugestikan pernyataan misterius dari pikiran atau perasaan tersebut. Dalam hubungan ini maka dikatakan bahwa seni musik merupakan seni yang mempunyai daya ekspresi yang paling halus dan paling langsung dibandingkan dengan bidang seni lainnya (Machlis, 1963: 4).

Musik merupakan hasil karya seni melalui peraturan bunyi. Penginderaan pada seni musik adalah penginderaan melalui pendengaran melodi dalam musik menggambarkan buah pikiran dengan tataran nada-nada yang berbentuk irama melodi: Irama merupakan inti hidupnya suatu lagu bergerak sesuai ukuran waktu (Awuy, 1978: 60). Banoe (2003: 88), mengemukakan bahwa musik yang berasal dari kata *muse* yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagai

cabang seni dan ilmu dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, Banoe (2003: 88) juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dimengerti dan di pahami oleh manusia. Musik adalah seni penataan bunyi secara cermat yang membentuk pola teratur dan merdu yang tercipta dari alat musik atau suara manusia, musik biasanya mengandung unsur ritme, melodi, harmoni, dan warna bunyi (Syukur, 2005: 17). Kata “musik” yang berasal dari mitologi Yunani sebagai kata bentukan dari kata bahasa Inggris: *music = muse+ic*, sesuatu yang bersifat *muse* atau seni para *muse* (*The art of the muses*), *musēs* adalah sebutan kata jamak dari para *muse* ialah para dewi nyanyian, musik, tarian dan ilmu pengetahuan: yang berjumlah Sembilan, anak-anak dewa Zeus (*god*) dan dewi Mnemosyne (memori) (Martopo, 2015: 174)

Kehadiran musik sebagai bagian dari kehidupan manusia bukanlah hal yang baru, salah satunya adalah *marching band*. Menurut (Utomo dalam Wibawa, 2016: 4) *Marching band* walaupun juga merupakan satuan musik lapangan namun faktor musikalitas dari alat – alat melodis sangat diutamakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *marching band* adalah sekelompok barisan orang yang memainkan musik secara ansambel serta terdapat unsur olahraga dalam setiap penampilannya. Penampilan *marching band* merupakan kombinasi dari permainan musik (tiup dan perkusi) serta aksi baris-berbaris dari pemainnya (*display*). Umumnya, penampilan *marching band* dipimpin oleh satu atau dua orang komandan lapangan (*field commander*) serta dilakukan baik di lapangan terbuka maupun di lapangan tertutup dalam barisan yang membentuk formasi dengan pola

yang senantiasa berubah-ubah sesuai dengan alur koreografi terhadap lagu dan di iringi pula dengan aksi tarian yang dilakukan oleh sejumlah pemain bendera (*colour guard*). Perbedaan konsep *marching band* dengan *drum band* adalah *marching band* sangat mementingkan kualitas musikalitasnya, lebih dari segi baris berbaris. Sedangkan *drum band* cenderung lebih mengutamakan baris berbaris dan memilih mars sebagai komposisinya. Hal lain yang membedakan *marching band* dengan *drum band* adalah komposisi alat musiknya. *Marching band* mempunyai komposisi alat tiup lengkap yaitu alat musik tiup kayu dan logam, sedangkan komposisi alat musik yang terdapat pada *drum band* hanya berupa pianika, rekorder, *trumpet*, *mellophone*, dan *trombone*. Pada umumnya *marching band* dipimpin oleh satu atau dua orang komandan dan dilakukan baik di lapangan terbuka maupun lapangan tertutup dalam barisan yang membentuk formasi dengan pola tertentu yang berubah-ubah sesuai dengan alur koreografi atau lagu yang dimainkan (Huda dalam Gunawan, 2015: 2).

UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman adalah suatu unit *marching band* yang terdapat di Purwokerto tepatnya di Universitas Jenderal Soedirman. Unit ini terdapat beberapa divisi di dalamnya yaitu divisi tiup, perkusi, pit instrumen dan *colour guard*. Pada proses pembelajarannya terdapat beberapa metode yaitu metode *Four To Nine*, *Nine To Six* dan *Nine To Nine*. *Four To Nine* adalah metode latihan yang mempunyai porsi waktu dan berisi dua sesi di dalamnya, yaitu mulai pukul 16.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB dengan jeda istirahat dan dilakukan setiap hari Jumat. Kemudian metode *Nine To Six* adalah metode latihan yang mempunyai porsi waktu dan

berisi tiga sesi di dalamnya, yaitu mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB dengan jeda istirahat pada masing-masing sesinya dan dilakukan setiap hari Minggu. Sedangkan metode *Nine To Nine* adalah metode latihan yang mempunyai porsi waktu dan berisi empat sesi di dalamnya, yaitu mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB dengan jeda istirahat pada masing-masing sesinya. Keuntungan metode *nine to nine* pada pembelajaran di UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman karena metode ini dianggap efektif, intensif dan menyeluruh. Metode ini terbagi menjadi empat sesi di dalamnya, yaitu sesi pemanasan atau *warming up* dan *basic* atau dasar masing-masing divisi, sesi dasar lanjutan masing-masing divisi, sesi gabung musik divisi perkusi atau *battery* dan pit, dan sesi terakhir yaitu gabung musik keseluruhan dan *display*. Metode ini membentuk kreatifitas peserta didik serta pola kebiasaan yang baik untuk berlatih secara individu maupun kelompok. Terkait dengan latar belakang tersebut peneliti ingin meneliti tentang metode *Nine To Nine* yang dianggap penting dan fokus pembelajarannya lebih efektif, intensif dan menyeluruh daripada metode lain yang terdapat pada pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Soedirman Universitas Jenderal Soedirman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *Nine To Nine* pada pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto periode 2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis penerapan metode *Nine To Nine* pada pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto periode 2016.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1.4.1.1 Manfaat Bagi Peneliti

Mengetahui dan mendeskripsikan penerapan metode *Nine To Nine* pada pembelajaran di UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman.

1.4.1.2 Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai sarana untuk sumbang pemikiran berupa tulisan bagi lembaga pendidikan tinggi Universitas Negeri Semarang, khususnya mahasiswa program studi seni musik untuk lebih mengerti proses pembelajaran tentang *marching band*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini berguna sebagai bahan informasi dan pengetahuan terutama bagi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik pada umumnya dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik pada khususnya.

- 1) Sebagai literatur dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

- 2) Dapat digunakan sebagai kajian lebih lanjut oleh berbagai pihak yang berkepentingan terkait dengan proses pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun secara sistematis ke dalam tiga bagian. Bagian pertama terdiri dari halaman judul, pernyataan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak dan kata pengantar. Bagian kedua adalah bagian isi skripsi yang terdiri sebagai berikut :

Bab 1 : Memuat bab pendahuluan yang didalamnya diuraikan mengenai latar belakang penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka konseptual, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 : Memuat studi pustaka tentang konsep-konsep dan teori-teori yang relevan yang mendukung judul penelitian yang dilakukan.

Bab 3 : Memuat tentang penggunaan metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan skripsi.

Bab 4 : Memuat tentang pembahasan hasil penelitian mengenai gambaran umum Universitas Jenderal Soedirman, profil Unit Kegiatan Mahasiswa *Marching Band* Bahana Putra Soedirman dan penerapan metode *nine to nine* pada UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman periode 2016.

Bab 5 : Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Bagian yang ketiga adalah bagian akhir skripsi yang terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran-lampiran yang melengkapi bukti hasil penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian sebelumnya yang serupa dan berkaitan dengan penelitian yang membahas tentang *marching band* terdapat penelitian yang di tulis oleh Yoga Putra Gunawan, (2015) dengan judul “Analisis Fungsi dan Kesulitan Memainkan Alat Musik *Trumpet* Pada Mahasiswa UKM *Marching Band* UNNES”. Hasil penelitian tersebut adalah menunjukkan pada UKM *Marching Band* Universitas Negeri Semarang, *trumpet* sebagai alat musik *aerophone* memiliki fungsi tersendiri, yaitu: (1) sebagai solis; (2) sebagai instrument yang bermain bersama instrument lain (duet); (3) sebagai *cannon*; dan (4) sebagai melodi pengiring atau akor. Pemain memiliki kesulitan saat belajar teknk pernafasan, cara meniup, penjarian, dan membaca notasi. Pelatih dan pemain memiliki cara tersendiri untuk mengatasi kesulitan dalam teknik pernafasan, cara meniup, penjarian dan membaca notasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) *Trumpet* memiliki fungsi baik ritmis, melodis, maupun harmonis; (2) Kesulitan yang dialami pemain *trumpet* baik pemain dari jurusan seni maupun non-seni relatif sama; dan (3) Cara mengatasi kesulitan dari pelatih maupun pemain untuk menunjang penguasaan materi terbukti efektif karena dalam beberapa kali latihan, pemain dapat memainkan alat musik *trumpet*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, sehingga penelitian ini bersifat deskriptif yang memberikan gambaran secermat mungkin

mengenai hal-hal yang di teliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi dan teknik analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verivikasi.

Terkait dengan penelitian yang serupa terdapat pula penelitian lain yang ditulis oleh Satmoko Purbo Lukito, (2010) yang meneliti tentang *marching band* dengan judul “*Marching Band* Universitas Jenderal Sudirman “Kajian Tentang Karakteristik Musik Dan Konfigurasi Pada Unjuk Gelar (*Display*)””. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian tersebut adalah Bagaimana karakteristik musik dan konfigurasi gerak pada pengembangan *display marching band* Bahana Putra Soedirman. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kajian musik pada unjuk gelar terbagi menjadi: (1) Secara umum karakteristik lagu ini menceritakan tentang keadaan geografis sungai serayu, ada bagian dari sungai yang memiliki arus yang tenang, da nada pula yang deras. Gambaran tersebut dapat dilihat pada tanda birama yang sering mengalami perubahan seperti 4/4, kemudian pada pertengahan lagu mengalami perubahan menjadi 3/4 hingga 2/4, akan tetapi masih dalam tempo yang sama. Terjadi perubahan beat pada setiap divisi, tanda dinamik juga sangat bervariasi. Alat musik dari semua divisi bermain secara bersaut-sautan, tetapi pemegang melodi tetap pada divisi brass; (2) Dalam sebuah pengembangan *display*, perpaduan antara karakteristik lagu dan konfigurasi gerak sangatlah berkaitan, karena pagelaran *marching band* menyangkut dua aspek, yaitu audio dan visual. Formasi *display* pada lagu “Di

Tepinya Sungai Serayu” ingin menggambarkan bagaimana indahnya sungai Serayu yang mana ditunjukkan dalam beberapa bentuk formasi yang sifatnya mengalir/membentuk seperti gelombang air. Pada awal lagu menekankan pada bentuk-bentuk statis, dan di tengah lagu diberi variasi *follow the leader* dan formasi haluan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang mempunyai sifat deskriptif yaitu permasalahan yang dibahas dilakukan dengan cara menggambarkan/menguraikan hal-hal yang berhubungan dengan suatu keadaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman sebelumnya juga terdapat penelitian yang ditulis oleh Mahendra Putra Praja (2013) dengan judul “Pola Komunikasi Untuk Mencapai Kesepahaman Makna Dalam Mencerna Instruksi *Coach Section Drill And Display* (Studi Interaksi Simbolik pada *Marching Band* Bahana Putra Soedirman UNSOED PURWOKERTO). Pola komunikasi yang membentuk kesepahaman makna adalah hal yang mutlak dalam setiap interaksi yang terjadi di setiap kesempatan. Hal ini tidak bisa dipisahkan dari peranan teori komunikasi di dalamnya ; interaksi simbolik, komunikasi verbal, komunikasi kelompok, komunikasi instruksional, dan komunikasi antar pribadi. Begitu pula yang terjadi pada Unit Kegiatan Mahasiswa *Marching Band* Bahana Putra Soedirman, terjadinya pola komunikasi yang kompleks antara pelatih *drill* dan *display* dengan anggotanya telah melatarbelakangi peneliti untuk meneliti hal tersebut. Keinginan peneliti memiliki tujuan lain yakni, ingin

memecahkan permasalahan tersebut supaya dapat tercipta pola komunikasi yang lebih baik di kemudian hari, baik dalam hal teknis maupun non-teknis. Proses penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih satu setengah bulan, dengan metode kualitatif dan pengumpulan sample yang berasal dari Unit Kegiatan Mahasiswa *Marching Band* Bahana Putra Soedirman itu sendiri, yaitu: Pelatih *drill* dan *display* dan anggota *Marching Band* Bahana Putra Soedirman. Hasil penelitian ini adalah, perlu ditingkatkannya proses komunikasi dari pelatih *drill* dan *display* dengan anggotanya. Selain itu peran pengurus internal juga sangat di butuhkan untuk menjembatani peranan pelatih kepada anggota. Di sisi lain, peningkatan intensitas komunikasi di luar sesi latihan juga perlu lebih ditingkatkan. Beberapa hal tersebut, sangat penting dilakukan, mengingat Unit Kegiatan Mahasiswa *Marching Band* Bahana Putra Soedirman merupakan sebuah kegiatan yang berasal dari berbagai individu di Universitas Jenderal Soedirman dengan berbagai karakter individu yang berbeda.

Terkait dengan penelitian yang serupa juga terdapat penelitian tentang *marching band* yang ditulis oleh Iyar Ekklesia Putra Wibawa (2016) yang berjudul *Marching Band SMP Pangudi Luhur Domenico Savio Semarang Kajian: Aransemen dan Manajemen*. Penelitian ini bersifat kualitatif karena prosedur pemecahan masalah dilakukan dengan cara menganalisa, menggambarkan, keadaan objek, dengan menggunakan pendekatan musikologi dan manajemen pertunjukan. Teknik pengambilan data dengan teknik observasi wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: aransemen pada bagian

ritme sebagian besar menggunakan tiga pola yaitu A, B dan C pola ritmenya yang dimainkan *snare drum* terdapat bagian yang memakai not triol pada bagian lagu, *snare drum* dan *quarto* pada aransemen tersebut banyak menggunakan teknik *ring shoot* dan teknik *roll* dan pola ritmenya pun menggunakan sinkopasi pada pertengahan lagu yang menuju ke bagian *interlude*. Pada bagian melodi, pemegang melodi utama adalah *mellophone* dan nada-nada yang ditiup sangat panjang yaitu selama 24 ketuk, melodi iringan lagu terdapat nuansa musik Jawa, pada *vibraphone* nada yang dimainkan nada pembalikan akor secara *arpeggio*. Pada akor menggunakan akor sekunder dan pembalikan dimainkan oleh tuba dan *baritone* secara *long tone* dan *staccato*, nadanya sangat rendah. Manajemen ternyata sudah diterapkan, sehingga perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan dapat berjalan dengan baik dan pihak dari luar *Marching Band* Domenico Savio Semarang, yaitu perwakilan orang tua murid serta para alumni dilibatkan untuk mengelola *Marching Band* Domenico Savio Semarang dalam kepengurusan.

Ada pun penelitian lain tentang *marching band* yang ditulis oleh Ellentia Rezaliana (2016) yang berjudul Aplikasi Metode Demonstrasi dan Drill Pada Kegiatan Ekstrakurikuler *Drum Band* di SD 01 Dukuh Salam Kabupaten Tegal. Metode yang diunakan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana data-data yang diperoleh akan dinyatakan sebagaimana adanya atau naturalistik. Penelitian ini bersifat kualitatif. Bersifat kualitatif karna prosedur pemecahan masalah dilakukan dengan cara menganalisa, menggambarkan, keadaan objek, dengan menggunakan pendekatan metode pembelajaran yang digunakan oleh pelatih.

Teknik mengambil data dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. (wawancara, dokumentasi). Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif (Reduksi penyajian, simpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan yang ada di lapangan sudah berjalan dengan baik sesuai dengan metode yang digunakan oleh pelatih. Metode yang digunakan pelatih adalah mengaplikasikan kedua metode Demonstrasi dan Drill menjadi satu dimana pelatih mencontohkan terlebih dahulu bagaimana memainkan alat musik *drum band* dan ditirukan oleh siswa kemudian dimainkan secara terus menerus dan bertahap sesuai pengawasan pelatih contohnya dengan menggunakan alat musik perkusi dalam *drum band* yaitu *snare drum*, *bass drum*, kuarto tom-tom, dan *cymbal* serta alat musik melodi dalam *drum band* yaitu pianika dan *bellyra*. Dengan metode yang diberikan pelatih, siswa mampu bermain *drum band* secara baik menjadi pribadi yang disiplin dan lebih antusias pada saat mengikuti kegiatan pelatihan *drum band* di SD N 01 Dukuh Salam Tegal.

Kemudian terdapat pula penelitian dari Pracoyo Bayu Aji dan Syahrul Syah Sinaga (2012) yang meneliti tentang *Marching Band Kids* MI Roudlotul Huda Sekaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan upaya sekolah dalam memotivasi dan faktor-faktor apa yang menghambat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *Marching Band Kids* di MI Roudlotul Huda Sekaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan

dengan menggunakan teknik keabsahan data interaktif yang ditempuh melalui proses pengumpulan data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa MI Roudlotul Huda Sekaran adalah sekolah pertama di daerah Gunungpati yang berani menjadikan kegiatan *marching band kids* sebagai salah satu ekstrakurikuler. MI Roudlotul Huda Sekaran Gunungpati menyediakan fasilitas *marching band kids*, mendatangkan pelatih profesional yang mampu membangkitkan semangat anggota *marching band kids*. Adapun motivasi yang telah diberikan sekolah yaitu memberikan informasi kepada siswa, memperkenalkan beberapa macam alat yang akan digunakan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan memainkan alat-alat *marching band kids*. Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan guna meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *marching band kids* yaitu meningkatkan segala fasilitas yang dibutuhkan dalam kegiatan ekstrakurikuler *marching band kids* (Aji dan Sinaga, 2012).

Kemudian terdapat penelitian yang terkait dengan penerapan sebuah metode pembelajaran dari Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd. selaku ketua penelitian dengan anggota Dr. Udi Utomo, M.Si. dan Hanif Iwan Saputra yang berjudul "Penggunaan Media *Backingtrack* Pada Pembelajaran Mata Kuliah Keroncong Di Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Semarang dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *backing track* pada pembelajaran mata kuliah Keroncong adalah dengan memutar audio *backing track* iringan keroncong pola iringan engkel dan double pada materi memainkan pola iringan engkel dan double, memutar *backing track* iringan Keroncong lagu Langgam "Unnes

Konservasi” pada materi mengiringi lagu Langgam Keroncong, memutar audio backing track lagu “Keroncong Bebas” pada materi mengiringi lagu Keroncong asli, dan memutar audio backing track lagu “Berawal Dari Tatap” pada materi mengiringi lagu Keroncong Bebas. Ketika audio backing track diputar para mahasiswa memainkan alat musik bass, cello, cuk, dan cak sesuai dengan iringan audio backing track yang diputar. Metode penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan musikologi dan teknologi. Hasil pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis data. Teknik analisis data terbagi menjadi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat di implementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Sanjaya, 2016: 147). Sedangkan menurut Ekosusilo (1986: 15) metode merupakan cara membimbing pemakainya untuk mencapai suatu tujuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarmita, 1986: 649) metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Metode adalah cara menerapkan prinsip-prinsip logis terhadap penemuan, pengesahan dan penjelasan kebenaran (Almack, 2005: 14). Dalam proses belajar mengajar peran metode sangat penting dalam strategi pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Beberapa pengertian metode dan pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran tertentu sehingga diperoleh hasil yang optimal. Jenis metode pembelajaran diungkap oleh Wina Sanjaya (2016: 147) sebagai berikut:

2.2.1.1 Metode ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuntunan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa atau peserta didik. Metode ceramah merupakan metode yang sampaisaat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori. Adapula kelebihan dan kelemahan metode ceramah, kelebihannya yaitu: (1) Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Murah dal hal ini dimaksudkan proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang

lengkap, berbeda dengan metode yang lain seperti metode demonstrasi atau peragaan. Sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru atau pendidik, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit; (2) ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat; (3) ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai; (4) melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah; dan (5) organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam, atau tidak memerlukan persiapan yang rumit.

Di samping kelebihanannya, metode ceramah juga mempunyai beberapa kelemahan. Diantaranya adalah: (1) Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru; (2) metode ceramah tidak disertai dengan peragaan yang dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme atau penyakit yang sangat mungkin disebabkan oleh proses metode ceramah; (3) guru atau pendidik kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, sehingga menimbulkan kesan membosankan bagi siswa; dan (4) metode ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti tentang materi yang dijelaskan atau belum.

2.2.1.2 Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekadar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan ajar lebih konkret. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri. Didalam metode demonstrasi terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihan metode demonstrasi diantaranya: (1) Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang diajarkan; (2) proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik, sebab peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi; dan (3) dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan.

Di samping beberapa kelebihan tersebut di atas, metode demonstrasi juga memiliki beberapa kekurangan yaitu: (1) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang untuk menghindari ketidak efektifan metode tersebut, sehingga perlu bagi guru atau pendidik mencoba terlebih dahulu bahan ajar yang akan dipertunjukkan; (2) metode demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode tersebut memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan metode ceramah; dan

(3) metode demonstrasi memerlukan kemampuan dan ketrampilan guru yang khusus, atau menuntut guru untuk lebih profesional dan motivasi yang bagus untuk keberhasilan proses tersebut.

Metode latihan merupakan metode penyampaian materi melalui upaya penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu. Melalui penanaman kebiasaan tertentu diharapkan siswa atau peserta didik dapat menyerap materi secara lebih optimal. Metode ini dilakukan dengan memberikan pelatihan ketrampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ke tempat latihan keterampilan untuk melihat proses, tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu. Metode latihan keterampilan ini bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik. Dalam bidang musik metode ini sangat dibutuhkan karena materi yang disampaikan lebih banyak berhubungan dengan praktek alat musik atau instrumen.

2.2.1.3 Metode diskusi

Metode diskusi metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utamanya adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Oleh karena itu metode ini lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Pada metode ini bahan atau materi pembelajaran tidak diorganisir sebelumnya serta tidak disajikan secara langsung kepada siswa, materi pembelajaran ditemukan dan diorganisir oleh siswa sendiri, oleh karena itu tujuan metode ini tidak hanya hasil belajar, akan tetapi

juga proses belajar. Terdapat beberapa hal mengenai kelebihan dan kekurangan metode diskusi, kelebihan antara lain adalah: (1) Metode diskusi dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide; (2) metode diskusi dapat melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan; dan (3) metode diskusi dapat melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal dan untuk menghargai pendapat orang lain.

Selain beberapa kelebihan metode diskusi tersebut di atas, terdapat pula kelemahan-kelemahan metode diskusi, yaitu: (1) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang mempunyai ketrampilan berbicara; (2) metode diskusi terkadang menimbulkan pembahasan yang melebar sehingga membuat kesimpulan menjadi tidak jelas; (3) metode diskusi memerlukan waktu yang lumayan cukup panjang yang terkadang diluar rencana; dan (4) dalam diskusi terkadang terdapat pihak-pihak yang mempunyai emosi tidak terkontrol sehingga tersinggung oleh pihak lain sehingga menimbulkan gangguan pada proses pembelajaran.

2.2.1.4 Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Terdapat beberapa hal

tentang kelebihan dan kekurangan metode simulasi, kelebihan metode simulasi diantaranya adalah: (1) Metode simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun didalam dunia kerja; (2) metode simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran yang sesuai dengan topik yang disimulasikan; (3) metode simulasi dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri siswa; (4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi social yang problematis; dan (5) metode simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Di samping memiliki kelebihan tersebut di atas, metode simulasi juga mempunyai beberapa hal mengenai kekurangannya, diantaranya adalah: (1) Pengalaman yang didapat dalam proses metode simulasi terkadang tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan lapangan; (2) pengelolaan proses yang kurang maksimal yang terkadang dijadikan sebagai alat hiburan sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal; dan (3) faktor-faktor psikologis seperti rasa malu atau rasa kurang percaya diri yang dimiliki siswa terkadang menjadi penghambat proses simulasi.

Metode simulasi terdapat pula jenisnya, yaitu seperti Sosiodrama yang artinya adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena social, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya yang digunakan untuk memberikan

pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah social serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Kemudian ada Psikodrama, yaitu metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis yang biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, dan menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya. Lalu ada *Role Playing*, yaitu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang.

2.2.1.5 Metode Drill

Proses pembelajaran metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan, karena metode merupakan suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai, dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode drill disebut juga metode training, yaitu suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Di samping itu, metode ini juga dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan ketrampilan (Asmani 2011: 37). Metode Drill adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan/diberikan agar memiliki ketangkasan atau ketrampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 1995: 86). Ciri khas dari metode drill adalah kegiatan berupa pengulangan yang

berkali-kali dari suatu hal yang sama, dengan demikian terbentuklah pengetahuan yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan. Drill merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari peserta didik sehingga memperoleh suatu ketrampilan tertentu.

Adapun tujuan penggunaan metode drill adalah diharapkan siswa (Armai, 2002: 175), yaitu: (1) Memiliki ketrampilan moroeis/gerak, misalnya menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melaksanakan gerak dalam olah raga; (2) mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagikan, menjumlah, tanda baca, dan lain-lain; (3) memiliki kemampuan menghubungkan antara suatu keadaan; dan (4) dapat menggunakan daya pikirannya yang makin lama makin bertambah baik.

Di samping itu ada pula kelebihan metode drill sebagai berikut: (1) Dalam waktu yang relative singkat, dapat diperoleh penguasaan dan ketrampilan yang diharapkan; dan (2) akan tertanam pada setiap pribadi anak kebiasaan belajar secara rutin dan disiplin.

2.2.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan, artinya yang tadinya ada menjadi ada, belum mengetahui menjadi mengetahui, tidak dapat melakukan menjadi dapat melakukan sesuatu tindakan. Ada tahapan-tahapan kegiatan yang harus dilalui sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik, lebih mampu, lebih mengetahui dan trampil dan sebagainya. (Hamalik, 1994: 75). Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (Hamalik, 2001:

13). Menurut Sujuana (1989: 5) belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, seperti pengetahuan, penalaran, sikap tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek lainnya yang ada pada individu yang belajar. Pandangan ini menekankan adanya perubahan pada sifat dasar tersebut menyangkut segi pengetahuan, ketrampilan maupun tingkah laku atau sikap. Belajar adalah tingkah laku atau kegiatan dalam mengembangkan diri baik dalam aspek kognitif, psikomotorik, maupun sikap atau efektif. (Darsono, 2000: 64). Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. (Darsono, 2000: 24).

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar baik mengarah pada yang lebih baik ataupun kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan. Mengajar adalah suatu usaha pengajar atau guru untuk memimpin siswa kearah perubahan, dalam arti kemajuan proses perkembangan jiwa dan sikap pribadi pada umumnya dan proses perkembangan intelektual pada khususnya (Aminudin, 2004: 32). Mengajar pada dasarnya merupakan usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar (Sadirman, 1989: 46). Mengajar adalah tugas dan kewajiban seorang guru, oleh karena itu guru bertanggung jawab penuh dalam proses pengajaran. Mengajar adalah kegiatan

dalam rangka membimbing adak didik kearah perubahan tingkah laku sesuai kebutuhan individu atau kebutuhannya sebagai anggota masyarakat. Maka dari itu guru berperan sebagai pengajar sekaligus pendorong dalam proses belajar mengajar.

2.2.3 Komponen Pembelajaran

Slamet (2010: 10) menjelaskan bahwa komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peranan dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pembelajaran adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan. Menurut Sujarwo (2012: 7) komponen pembelajaran meliputi: Kurikulum, tujuan pembelajaran, siswa, guru, media, sarana prasarana, evaluasi, perencanaan, dan metode. Ada komponen yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil pembelajaran, komponen tersebut adalah:

2.2.3.1 Perencanaan

Perencanaan adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian (Cunningham dalam Uno, 2006: 1). Perencanaan adalah hubungan antara apa yang ada sekarang dan bagaimana seharusnya yang bertalian dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program, dan alokasi sumber (Uno, 2006: 1).

2.2.3.2 Kurikulum

Kurikulum adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan belajar, yang diberikan dalam usaha untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Wiliam B. Regan dalam Soetopo (1988: 56-57) kurikulum tidak hanya berupa hal-hal yang ada dalam buku teks, dalam mata pelajaran atau dalam rencana guru, kurikulum meliputi lebih dari pada isi bahan pembelajaran, hubungan kemanusiaan dengan kelas, metode mengajar, prosedur penilaian, yang kesemuanya itu tercantum dalam kurikulum.

2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharapkan. Tujuan ini bisa sangat umum, sangat khusus atau dimana saja dalam kontinuum khusus (Uno, 2006: 19). Tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Ibrahim, 2014). Menurut Dick dan Carey (dalam Latuheru, 1988: 30), untuk menentukan tujuan pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus di penuhi, yaitu:

- 1) Apakah ada/tersedia orang yang cocok/layak untuk menyelesaikan pekerjaan itu?
- 2) Apakah ada/tersedia cukup waktu untuk menyelesaikan pekerjaan itu?

- 3) Apakah ada tujuan yang boleh diharapkan dari mereka yang mengerjakan pengembangan pembelajaran itu?
- 4) Dan yang paling penting adalah, apakah perkembangan pembelajaran dapat memecahkan masalah yang mengarah pada kebutuhan pembelajaran tersebut?

Selain itu terdapat pula kriteria untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik, yaitu: (1) Isi harus jelas, mengandung pernyataan umum yang dicapai oleh anak didik; (2) didalamnya harus dijelaskan tentang apa yang akan dicapai oleh anak didik; (2) di dalamnya harus dijelaskan tentang apa yang akan dicapai oleh anak didik; (3) tujuan itu harus berhubungan atau ada kaitannya dengan masalah yang diidentifikasi; dan (4) harus ada pengesahan bahwa tujuan hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran, daripada sesuatu yang lain.

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai oleh anak didik setelah mereka mengikuti suatu kegiatanpelajaran (Latuheru, 1988: 29). Untuk merumuskan tujuan pembelajaran harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik yang mengacu ke tujuan tersebut. Tingkah laku yang spesifik harus dapat diamati oleh guru yang ditunjukkan oleh siswa. Untuk mengoprasionalisasikan tujuan suatu tingkah laku harus didefinisikan dimana guru dapat mengamati dan menentukan kemajuan siswa sehubungan dengan tujuan tersebut (Hamalik, 2008: 76-77).

2.2.3.4 Siswa

Kata siswa dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti pelajar pada akademi (Poerwadarminta. 1984: 955). Murid sebagai pelajar merupakan subyek yang terlibat dalam proses belajar.karena setiap individu memiliki keunikan

sehingga dalam proses belajarnya pun terdapat keunikan pula.ada murid yang cepat dalam belajar, ada yang lambat, ada yang kreatif. Kegiatan belajar di sekolah mempunyai tujuan untuk membantu memperoleh perubahan tingkah laku bagi setiap murid dalam rangka mencapai tingkat perkembangan optimal (Natawidjaja, 1984: 17).

2.2.3.5 Guru

Kata guru dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti orang yang kerjanya mengajar (Poerwadarminta, 1984: 335). Didalam dunia modern dikatakan bahwa guru akan senantiasa berhubungan dengan penalaman belajar anak agar ia dapat berkembang dan kelak dapat hidup dalam masyarakat. Dipihak lain guru perlu selalu mempertimbangkan bahwa seorang anak adalah makhluk yang berpikir, berperasaan dan berbuat. Anak yang dihadapinya adalah pula anak yang mempunyai perbedaan satu dengan yang lainnya, yang dalam hal ini dikenal dengan perbedaan individu (Natawidjaja, 1978: 7).

Tugas seorang guru dalam proses belajar-mengajar yaitu untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan belajar. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Secara lebih terperinci tugas guru berpusat pada mendidik anak dengan titik berat memberikan arahan dan motivasi untuk tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang, memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai, dan membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai, dan penyesuaian diri (Natawidjaja, 1984: 26).

2.2.3.6 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber dengan penerima. Kesimpulannya adalah media merupakan alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan sesuatu kepada oranglain. Menurut Latuheru (1988: 14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

2.2.3.7 Sarana Prasarana

Sarana prasarana adalah segala sesuatu yang dibutuhkan dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Menurut E. Mulyasa (2004: 49) menyatakan bahwa sarana dan prasarana sebagai salah satu komponen penunjang proses pembelajaran merupakan alat yang sering digunakan guru untuk merealisasikan tujuan pembelajaran tersebut, hal ini juga bukan saja memberi pengalaman konkret tapi juga membantu siswa dalam mengintegrasikan pengalaman yang terdahulu. Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses pembelajaran, antara lain gedung, ruang, meja, kursi serta alat-alat dan media pengajaran. Sedangkan prasarana pendidikan adalah fasilitas secara tidak

langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, antara lain halaman, kebun, taman sekolah, jalan.

2.2.3.8 Proses Pembelajaran

Proses adalah runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu rangkaian tindakan, pembuatan atau pengolahan yang menghasilkan produk dan perkara dalam pengadilan (Depdiknas, 2006: 76). Dalam konteks belajar yang dimaksud proses jika mengacu pada kamus di atas adalah pada pengertian yang pertama yang memiliki arti sebagai urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu tujuan belajar. Pembelajaran menurut Darmujiati, (2008: 13) dikatakan sebagai pengganti istilah mengajar. Mengajar merupakan kegiatan sadar dari guru untuk memberikan, memindahkan sejumlah pengetahuan atau nilai-nilai budaya nenek moyang kepada generasi penerusnya. Istilah pembelajaran dengan filosofi yang lebih manusiawi terasa ada pengakuan terhadap kemampuan siswa untuk belajar. Kemampuan tersebut akan terwujud apabila dibantu dan dibimbing oleh guru. Pembelajaran adalah usaha oleh guru untuk membantu siswa atau anak didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam pembelajaran peran guru sebagai fasilitator yaitu menyediakan fasilitas yang diperlukan dan mendapat situasi yang mendukung agar siswa dapat mewujudkan kemampuan belajarnya. Pembelajaran adalah perpaduan aktivitas mengajar dan belajar. Pembelajaran tidak akan lepas dari pokok bahasan mengenai hakikat belajar mengajar, karena dalam setiap proses pembelajaran terjadi peristiwa belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena pembelajaran pada

hakikatnya adalah aktivitas belajar antara guru dan siswa. (Utuh, 1987: 9). Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka membimbing dan mendorong siswa untuk memperoleh pengalaman yang berguna bagi perkembangan dari seluruh potensi (kemampuan) yang dimilikinya semaksimal mungkin. Pembelajaran merupakan kegiatan yang memerlukan persiapan persiapan yang matang untuk mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini tim MKDK (1996: 11) berpendapat pembelajaran dapat diidentifikasi dengan cara: (a) pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja, (b) pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar, (c) pembelajaran lebih menekankan pada pengaktifan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pembelajaran adalah upaya seorang guru untuk menciptakan proses belajar siswa untuk bertujuan mengembangkan aspek dan strategi belajar. Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang menghasilkan perubahan baik tingkah laku, sikap maupun tindakan, dalam pemerolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dalam suatu lingkungan belajar.

2.2.3.9 Evaluasi

(Ralp Tyler dalam Arikunto, 2009: 3) menyatakan bahwa: evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Edwind Wandt dan Gerald W. Brown dalam Sudijono (1995: 1) menyatakan bahwa: *Evaluation rever to the act or*

prosess to determining the value of something. Menurut definisi tersebut istilah evaluasi itu menunjuk kepada atau mengandung pengertian suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Maka evaluasi pendidikan adalah suatu tindakan atau kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan, atau yang terjadi di lapangan pendidikan). Atau singkatnya evaluasi pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan guna mengetahui hasil dan mutu dari pembelajaran tersebut.

2.2.4 Pengertian Musik

Musik yaitu ekspresi artistik dengan bunyi-bunyian atau melodi dari alat-alat musik ritmis, atau nada-nada yang harmonis. (C Ralph Taylor MA. New Master Pictorial Encyclopedia). Menurut Brenstein & Picker (1997) mengatakan bahwa musik adalah suara-suara yang diorganisasikan dalam waktu dan memiliki nilai seni dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan ide dan emosi dari komposer kepada pendengarnya. Aristoteles mengatakan musik adalah sesuatu yang mempunyai kemampuan untuk mendamaikan hati yang gundah, memiliki terapi rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme (Pasarbiru, 1986: 25). Musik adalah seni penataan bunyi secara cermat yang membentuk pola teratur dan merdu yang tercipta dari alat musik atau suara manusia, musik biasanya mengandung unsur ritme, melodi, harmoni, dan warna bunyi (Syukur, 2005: 17). Dari beberapa teori di atas mengenai musik, dapat diambil kesimpulan bahwa musik adalah bunyi yang tersusun secara teratur dan menimbulkan kesan

nyaman dan indah yang mengungkapkan pikiran dan perasaan manusia, melalui unsur musik yaitu ritme, melodi, warna melodi, dan harmoni yang di dapat dari suara atau bunyi alat musik dan suara manusia yang dapat menyenangkan telinga dan mengkspresikan ide, perasaan, emosi, atau suasana hati.

2.2.4.1 Unsur-unsur Musik

Unsur-unsur musik terdiri dari irama, pulsa, birama, melodi, harmoni, tempo, dan dinamika. Berikut ini adalah pejelasanannya:

1) Irama

Irama dalam musik terbentuk oleh bunyi dan diam, dengan bermacam-macam lama waktu dan panjang pendeknya, membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan irama (Soreharto, 1992: 51). Menurut Jamalus (1998: 7) mengatakan bahwa irama dalah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dalam sebuah musik. Irama berhubungan dengan panjang pendeknya sebuah not dan berat ringannya pada tekanan atau aksen pada not. Namun demikian, oleh teraturnya gerak maka irama tetap dapat dirasakan meskipun melodi diam, dan keteraturan tersebut menjdikan lagu lebih enak untuk didengar dan di rasakan (Jamalus, 1988: 56). Dari beberapa teori di atas, dapat dikatakan bahwa irama adalah urutan rangkaian gerak yang membentuk pola irama dan bergerak tertatur sehingga menyebabkan lagu enak di dengar dan dirasakan.

2) Pulsa

Dalam tubuh manusia beredar darah yang disebabkan denyutan jantung. Dalam keadaan normal denyutan jantung memiliki jarak waktu teratur. Pengertian pulsa dalam musik adalah denyutan berulang-ulang yang berlangsung secara

teratur (Jamalus, 1988: 9). Kata lain yang sering dipakai sebagai pengganti pulsa adalah denyutan, ketukan, pukulan, langkah, dan derap. Istilah asing pulsa: *pulse* dan *beat*.

3) Birama

Sebuah lagu berlangsung dalam waktu tertentu, waktu yang diperuntukan oleh sebuah lagu terbagi atas bagian-bagian yang sama. Setiap bagian yang pendek-pendek itu juga telah mempunyai irama yang lengkap, artinya ada bagian-bagian yang berat atau bertekanan dan ada bagian-bagian yang pendek, inilah yang disebut dengan Birama (Sukohardi, 2009: 6). Ayunan rangkaian gerak kelompok beberapa pulsa dengan pulsa pertama beraksen, dan pulsa yang lain tidak beraksen disebut birama (Jamalus, 1988: 10). Kata birama juga disebut *sukat*, *Maat* (Belanda), *Metrum* (Latin), dan *Time* (Inggris).

4) Melodi

Pada waktu seseorang menyanyikan sebuah lagu, ia menyanyikan syair lagu. Tinggi rendahnya syair lagu yang dinyanyikan sesuai titinada-titinada dari notasi lagu tersebut. Panjang pendeknya suku kata, dan kata dari syair lagu bergantung pada nilai titinada-titinada dan tanda istirahat dalam notasi lagu. Singkatnya syair lagu dinyanyikan sesuai dengan melodi (Joseph, 2012: 64). Melodi adalah susunan rangkain tiga nada atau lebih yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan (Yoyok RM. Sisiwandi, 2007: 70). Menurut (Pekerti, 2005: 220) melodi adalah berbagai tinggi dan rendah nada dikombinasikan dengan nilai nada. Melodi adalah susunan nada yang diatur tinggi rendahnya, pola, dan harga nada sehingga menjadi kalimat lagu. Melodi

merupakan elemen musik yang terdiri dari pergantian berbagai suara yang menjadi satu kesatuan, di antaranya adalah satu kesatuan suara dengan penekanan yang berbeda, intonasi dan durasi yang hal ini akan menciptakan sebuah musik yang enak didengar.

5) Harmoni

Pada saat kita mendengarkan beberapa nada dibunyikan secara bersama-sama dan suaranya selaras, maka suara itu dikatakan : harmonis. Yang dimaksud dengan harmonis menurut (Sugeng Basuki, B.A. dkk 1980: 42) harmonis dalam musik atau nyanyian ialah paduan beberapa nada yang tidak sama tingginya dan kedengaran selaras serta merupakan satu kesatuan yang bulat, apabila tiga buah nada atau lebih, dipadu secara bersama-sama dan kedengaran selaras bunyinya maka terjadilah yang namanya akord. Untuk memahami secara sederhana tentang harmonis dapat kita dengar melalui sebuah akord, karena akord terjadi atau terbentuk melalui tiga buah nada atau lebih yang memiliki perbedaan tinggi dan rendah yang dimainkan secara serentak atau secara bersama, sehingga menimbulkan kesan indah dan bulat.

6) Tempo

Tempo adalah kecepatan lagu yang dituliskan berupa kata-kata dan berlaku untuk seluruh lagu dan istilah itu di tulis pada awal tulisan lagu (Soehato, 1992: 52). Pendapat lain menurut Miller (2001: 24) mengatakan bahwa tempo adalah sebuah istilah dari bahasa Italia yang secara harafiah berarti waktu, di dalam musik menunjukkan pada kecepatan. Fungsi tempo ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam menyanyikan lagu yang ada (Soeharto, 1992: 56). Macam-

macam tanda tempo menurut (Miller 2001: 24) yaitu: *Presto*: Sangat cepat, *Allegro*: Cepat, *Vivace*:hidup, *Moderato*: sedang, *Andante*: agak lambat, *Andagio*: lebih lambat dari *Andante*, *Lento*: Lambat, *Largo*: sangat lambat.

7) Dinamika

Dinamika adalah kekuatan bunyi, dan tanda dinamik adalah tanda pernyataan kuat dan lemahnya penyajian bunyi (Soocharto, 1992; 30). Dinamik memainkan peran yang sangat besar dalam meniptkan ketegangan (tensi) musik. Pada umumnya semakin keras kuat suatu musik, maka semakin kuat ketegangan yang dihasilkan dan sebaliknya, semakin lembut musiknya maka akan semakin lemah ketengangannya (Miller 2001: 8). Macam-macam dinamika menurut (Miller 2001: 80) yaitu: *Fortissimo*: sangat keras, *Mezzo Forte*: agak keras, *Mezzo Piano*: agak lembut, *Piano*: Lembut, *Pianissimo*: sangat lembut.

2.2.5 *Marching Band*

Berkaitan dengan *marching band*, berikut ini akan dijelaskan pengertian *marching band*, sejarah *marching band* di Indonesia, klasifikasi peralatan *marching band*, dan klasifikasi pemain *marching band*.

2.2.5.1 Pengertian *Marching Band*

Marching band artinya “musik bergerak” atau “musik berjalan” (*music in motion*). “*Band*” berarti kumpulan musik, sedangkan “*marching*” artinya bergerak atau berjalan. Dengan demikian, *marching band* adalah kegiatan seni musik atau *musical activity*. Keseluruhan kegiatan *marching band* dibagi dalam dua bagian pokok yakni musikal dan visual. Keduanya merupakan satu kesatuan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Bila kita lihat aktifitasnya dari dekat,

tata cara yang dilakukan maupun seragam yang digunakan menyerupai militer. Dari sanalah kemudian kita sedikit tahu tentang manfaat kegiatan *marching band* yang berlatih musik serta melatih disiplin ala militer (Kirnadi 2004: 1).

2.2.5.2 Sejarah Singkat *Marching Band* di Indonesia

Dalam bukunya yang berjudul “Pengetahuan Dasar *Marching Band*”, Kirnadi (2004: 43-47) menjelaskan tentang sejarah *marching band* di Indonesia. Pada masa penjajahan Belanda, kebutuhan terhadap adanya Korps Musik untuk *ceremonial* pada zaman Pemerintahan Hindia Belanda waktu itu sangat mendesak, maka untuk kebutuhan itu mereka segera membentuk Korps Musik dengan para pemain lokal orang Indonesia. Karena langkanya pemain tiup sedangkan kebutuhan terus mendesak, maka Korps Musik-pun dibuat dengan hanya menggunakan alat-alat pukul (drum) sehingga mereka menamakan kelompok tersebut “*drum band*”, walau di dalam perkembangannya kemudian dimasukan alat-alat musik tradisional atau bahkan alat-alat tiup. Di Istana-Istana Kerajaan di Jawa (misalnya: Istana Mangkunegaran, Istana Hamengku Buwono dll.) pun kemudian membentuk *drum band* yang dimainkan oleh para perajurit-perajurit istana yang hingga sekarang masih ada dan terpelihara.

Drum band kemudian ditumbuhkembangkan oleh Taruna AKABRI. Dengan alasan patriotik, *drum band* yang tidak memenuhi persyaratan musikal itu telah menjadi kebanggaan para Taruna Akabri hingga sekarang bahkan dilembagakan. Dan oleh karenanya sulit untuk diubah dan dikembangkan. Pada masa multi partai yang kita sebut orde Lama, kelompok *marching band* seperti sekarang ini belum ada. Kalaupun ada hanya terdapat satu dua dan itu hanya

terdapat di kota-kota besar. Kala itu kelompok *drum band* banyak bermunculan dimana-mana yang dibentuk dan digunakan oleh partai-partai misalnya untuk pawai unjuk kekuatan keliling kota. Dan bahkan *drum band* sekolah pun ketika itu diberdayakan untuk kepentingan partai. Alatnyapun sangat sederhana bahkan terkesan seadanya yang tidak memenuhi persyaratan mutu. Pada masa orde baru, *drum band-drum band* sekolah baik SD,SMP maupun SMU mulai bermunculan. Kemudian pada tahun 1997 lahirlah Asosiasi *Drum band* Indonesia dengan nama Persatuan *Drum Band* Indonesia atau PDBI. PDBI berupaya memajukan *Drum Band* melalui penyelenggaraan perlombaan-perlombaan : Kejuaraan Terbuka *Drum Band* Jakarta (KTDJ) di Jakarta, Piala Sri Sultan Hamengku Buwono di Yogyakarta serta Kejuaraan Nasional *Drum band* (Kejurnas).

Pada sekitar tahun 1980-an *marching band* mulai banyak bermunculan karena ketidakpuasan terhadap jenis lomba yang di selenggarakan PDBI yang saat itu dinilai membatasi kreatifitas peserta. Kemudian pada tahun 1982 pada bulan Desember diadakan Turnamen Investasi *Marching Band* (TIMB) atas ijin yang dikeluarkan oleh Komite Olah Raga Nasional (KONI) yang diselenggarakan di lapangan tertutup Istora Senayan dengan hanya mempertandingkan *display* dan di hadiri oleh 39 unit *marching band* dari seluruh Nusantara. Kemudian pada tahun 1983 Turnamen Investasi *Marching Band* (TIMB) tersebut di ubah namanya menjadi *Grand Prix Marching Band* (GPMB) dengan alasan menggunakan istilah *Grand Prix* pada waktu itu karena *Grand Prix* atau dalam Bahasa Inggris *Grand Prize* yang berarti “hadiah besar” yang secara ideal hadiahnya dapat bermanfaat membantu pembinaan unit (direncanakan hadiahnya berupa peralatan *marching*

band). Atas dasar itu maka pada penyelenggaraan GPMB II,III, untuk Juara Umum diberikan hadiah berupa *Mellophone, Xyllophone* atau *Dynabone* yang pada saat itu tergolong sangat mahal. GPMB pertama kali diselenggarakan pada tahun 1983.

2.2.5.3 Klasifikasi Peralatan *Marching Band*

Dalam bermusik tidak akan lepas dari yang namanya *instrument* atau sering disebut dengan alat musik, *marching band* merupakan musik yang berpadu dengan olahraga, juga mempunyai alat tersendiri. Untuk lebih jelasnya diungkapkan oleh Kirnadi (2004: 2) sebagai berikut:

1) Kelompok alat tiup (*aerophone*)

Kelompok alat tiup atau *aerophone* terdiri dari dua kelompok, yaitu:

- (1) Tiup logam, meliputi *bugle/sangkakala, trumpet, cornet, mellophone, marching trombone, bariton, euphonium, tuba, dan sausaphone.*
- (2) Tiup kayu, meliputi *piccolo, flute, saxophone* (sopran, alto, dan tenor).

Walaupun dalam perkembangannya *marching band* di Indonesia lebih sering dan dominan menggunakan alat tiup logam dibandingkan dengan alat tiup kayu, biasanya alat tiup kayu hanya menjadi ornamen dalam setiap perlombaan-perlombaan *marching band* pada umumnya. Umumnya instrument musik dalam permainan *marching band* menggunakan nada dasar Bb (Bes) atau nada dasar F.

2) Kelompok Alat Pukul (Perkusi)

Kelompok alat perkusi terdiri dari dua jenis, yaitu:

- (1) Jenis membran, meliputi *snare drum, tenor drum, bas drum, quint, timpani,* dan *cymbal.*

(2) Jenis pejal, meliputi *marching cymbal, bell lyra, marimba, xylophone, vibraphone*.

Instrument atau alat *marching band* yang berupa perkusi/pukul merupakan instrument yang dibawa oleh pemain dan dimainkan dalam barisan seperti instrument tiup. Dalam bermain perkusi sambil berjalan biasanya disebut dengan *drumline* atau *battery*. Sedangkan instrument pejal atau sekarang lebih dikenal dengan sebutan instrument pit, merupakan salah satu alat musik perkusi/pukul yang memiliki nada. Saat penampilan *marching band* kelompok pemain pit ini bersifat statis atau tidak berubah, karena para pemain instrument pit tidak ikut dalam barisan seperti pemain *brass* dan pemain perkusi, pemain pit biasanya menepati dibagian depan lapangan yang digunakan dalam penampilan.

2.2.5.4 Klasifikasi Pemain *Marching Band*

Dalam sebuah permainan musik terdapat istilah-istilah tentang nama personil pemain musik, kebanyakan orang sudah mengenal tentang istilah tersebut, sedangkan dalam *marching band* pun juga terdapat istilah-istilah tentang nama para pemain, serta peran pemain tersebut dalam permainan *marching band*. Berikut nama personil *marching band* beserta perannya:

1) *Field Commander*

Field commander merupakan komandan tertinggi dalam *marching band*. Peran *field commander* adalah memimpin seluruh pasukan (pemain) segala sesuatunya serta bertugas sebagai konduktor dalam memimpin sebuah lagu.

2) *Brassline* (divisi tiup)

Brassline merupakan barisan yang berupa sekumpulan pemain yang menggunakan alat tiup, *brassline* biasanya terdapat di bagian depan. Peran atau tugas dari *brassline* ini adalah sebagai melodi utama dalam permainan *marching band*. Pada umumnya *brassline* meliputi alat tiup *trumpet*, *baritone*, *flugle*, *mellophone*, *contra bass horn* atau *tuba*, dan *sousaphone*.

3) *Percussion line* (divisi perkusi)

Dalam *marching band* *percussion line* merupakan kumpulan orang yang memainkan alat perkusi dengan membentuk sebuah barisan yang rapi. Peran dari pemain ini adalah sebagai pemegang ritmis dan tempo saat memainkan sebuah lagu. Di dalam *percussion line* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

(1) *Battery Percussion*

Battery percussion adalah berupa alat pukul perkusi yang tidak bernada. Contohnya: *Snare drum*, *Tim-tom* atau *Multi tom*, dan *Bass drum*.

(2) *Pit Percussion*

Dalam suatu pertunjukan *marching band*, instrument-instrumen perkusi yang tidak dapat disandang misalnya *timpani*, *conga*, *chime*, *china gong*, *concert bass drum* serta aksesoris perkusi lainnya di sebut PIT Perkusi atau *PIT Percussion*. *PIT Percussion* tersebut ditempatkan di tempat khusus dan terpisah yang disebut *staging area*. *Staging area* umumnya berada di depan atau di samping kiri dan kanan *field commander*. PIT perkusi tersebut meliputi: *Bells*, *Xylophone*, *Vibraphone*, *Marimba*, *Timpani*, *Chimes* *China Gong*, *Concert Bass Drum*, *Chime*, *Bongo*, *Timbales*, *Suspended Cymbal*, *Wind Chime* serta aksesoris

perkusi lainnya, misalnya: *Tamborines, Triangles, Claves, Vibraslap, Cow Bells, Wood Blocks, Maracas, Finger Cymbals* dan nbanyak lagi aksesori lainnya.

4) *Colour Guard*

Colour guard atau *guardline* adalah pemain pelengkap dalam *marching band*. *Colour guard* adalah pemain bendera yang bertiang (*flags*), tugas dari seorang *colour guard* adalah menarik perhatian penonton, dengan cara memainkan bendera, namun biasanya para pemain *colour guard* tidak hanya memainkan bendera saja, mereka juga terkadang memainkan hiasan-hiasan, seperti: kipas, bunga, tongkat, pedang, senapan dan topeng yang mendukung dengan tema lagu yang dibawakan oleh *marching band*. *Colour guard* terdiri dari: *Flags* atau *Silk* (bendera), *Rifle* (senapan), dan *Sabre* (pedang). Jumlah *Guard Line* biasanya terdiri dari 8-10, bisa 12, bisa 16, 18 orang dan bahkan bisa 20 orang lebih, tergantung dengan kebutuhan masing-masing unit.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto terdapat Organisasi Mahasiswa (Ormawa) di tingkat universitas terdiri dari Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM), dan Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM). Ormawa di tingkat Fakultas adalah Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) dan Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas, sedangkan di tingkat jurusan/prodi terdapat Himpunan Mahasiswa (HIMA) Jurusan/prodi. Sementara itu, untuk mewadahi minat, bakat, dan pembinaan prestasi mahasiswa, terdapat Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di tingkat universitas dan fakultas. BEM KM Universitas Jenderal Soedirman adalah

lembaga eksekutif tertinggi di tingkat universitas yang menjalankan roda pemerintahan mahasiswa. Pembinaan bidang Ormawa dimaksudkan untuk menyalurkan, mengembangkan dan mengarahkan Ormawa baik di tingkat universitas yakni BEM, MPM, DPM, tingkat fakultas yakni BEMF, dan DPMF, maupun tingkat jurusan yakni Hima Jurusan/Prodi. Pembinaan dilakukan melalui pembimbingan, pendampingan, dan penyediaan dana serta sarana prasarana yang diperlukan. Untuk menyediakan kantor sekretariat Ormawa dan UKM tingkat universitas yang terpadu dan representatif, pada saat ini Universitas Jenderal Soedirman telah mempunyai gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa. Dengan demikian diharapkan koordinasi terhadap kegiatan – kegiatan Ormawa dan UKM tingkat universitas akan menjadi lebih baik.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas penyaluran kegiatan ekstrakurikuler di dalam kampus. UKM merupakan organisasi kemahasiswaan yang mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler kemahasiswaan yang bersifat penalaran, minat dan kegemaran, kesejahteraan, dan minat khusus sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya. Kedudukan lembaga ini berada pada wilayah universitas yang secara aktif mengembangkan system pengelolaan organisasi secara mandiri. UKM Universitas Jenderal Soedirman dikelompokkan dalam empat bidang, yaitu Bidang Seni, Bidang Olah Raga, Bidang Bela Diri, dan Bidang lain-lain.

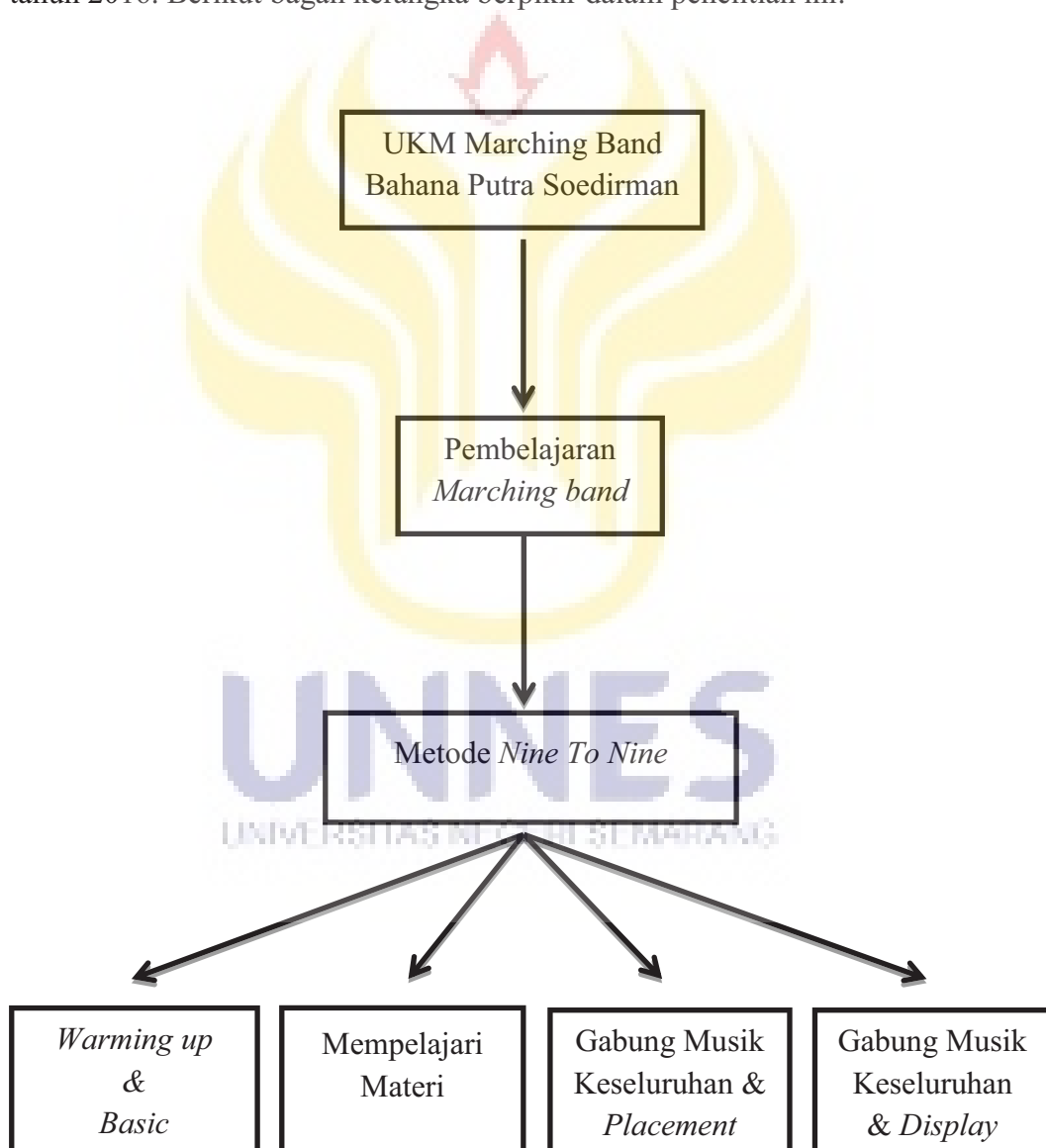
Sarana Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman dalam berkegiatan di fasilitasi dengan Komplek Pusat Kegiatan Mahasiswa di Jl. Dr. Suparno Karangwangkal. Diantara wadah aktivitas mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman adalah sebagai berikut: Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) UNSOED, BEM/HIMA Fakultas/Jurusan. Kemudian UKM Seni: Marching Band (Bahana Putra Soedirman), Paduan Suara (PSM GBS), Teater Mahasiswa, Band. UKM Olah Raga: Bulu Tangkis, Bola Voli, Atletik, Tenis Meja, Tenis Lapangan, Sepak Bola, Futsal, Bola Basket, Renang, Catur, Bridge. UKM Bela Diri : Tae Kwon Do, Karate, Judo, UKM lainnya: Unit Kegiatan Kerohanian Islam (UKKI), Resimen Mahasiswa, Fotografi (SINAR), KSR–Palang Merah Indonesia, Persekutuan Mahasiswa Kristiani, Koperasi Kampus UNSOED (KOPKUN), Student English Forum (SEF) UNSOED, UPL MPA UNSOED, dan RACANA Soedirman (UKM Pramuka). UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman termasuk didalam bidang seni, bidang seni ini berkonsentrasi pada peningkatan mutu pembinaan dalam dunia seni dan menyalurkan minat dan kegemaran mahasiswa di bidang seni, memotivasi aspirasi, kreativitas, dan kecintaan terhadap seni budaya bangsa dan berbagai budaya bangsa lain.

Pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman

Universitas Jenderal Soedirman menggunakan metode *Nine To Nine* dalam proses pembelajarannya. Metode *Nine To Nine* merupakan pembelajaran yang terlengkap dan berisi tentang hal-hal yang dibutuhkan sebuah metode pembelajaran, metode ini terdapat empat sesi didalamnya, yaitu sesi pertama berisi tentang pemanasan atau *warming up*, sesi kedua berisi tentang *basic* materi, sesi ketiga berisi tentang

gabung musik antara *percussion line* dengan *brass line*, dan sesi terakhir berisi tentang gabungan musik keseluruhan dan latihan *display*.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan penerapan metode *nine to nine* pada pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto periode kepengurusan tahun 2016. Berikut bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Metode *Nine To Nine* pada pembelajaran UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *nine to nine* adalah sebuah metode pelatihan *marching* pada UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman yang dilakukan secara menyeluruh. Metode *nine to nine* dilaksanakan pada pukul 09.00 WIB sampai 21.00 WIB dengan jeda istirahat pada masing-masing sesi. Keempat sesi tersebut, yaitu: (1) Warming Up sebagai sesi pertama, berisi tentang pemanasan atau *warming up* dan *basic* atau dasar pada *drumline*, *brassline* dan *pit instrument*, yaitu pada tiup terdapat sikap fisik, pernafasan atau *frashering* dan latihan dasar meniup yang meliputi *long tone*, *staccato*, *tone interval*, *lip slur*, dan *fingering*. Sedangkan pada divisi perkusi terdapat *gripping* dan *sticking*; (2) latihan materi sebagai sesi kedua, berisi tentang mempelajari materi, kemudian gabung musik pada divisi perkusi *battery* dan *pit instrument* yang bertujuan untuk mendapatkan keselarasan antara perkusi bernada dan perkusi tidak bernada, sedangkan pada *brassline* dan *guardline* berlatih terpisah; (3) latihan bersama sebagai sesi ketiga, berisi tentang gabung musik keseluruhan dan *placement instrument*, dimana semua divisi yaitu divisi tiup, perkusi bernada maupun tidak bernada, dan divisi pelengkap yaitu, *guard line* atau *colour guard* dipadukan menjadi satu untuk mendapat keselarasan antar divisi; dan (4) latihan *display* atau unjuk gelar sebagai sesi keempat, berisi tentang gabung musik keseluruhan yang meliputi semua divisi dan pada latihan *display* juga *placement*

guard line. Metode *nine to nine* adalah metode yang dilakukan secara menyeluruh diantara metode latihan lainnya karna metode ini mempunyai detail yang sangat penting tentang tahapan-tahapan pelatihan yang terdapat pada setiap sesinya dan sangat dibutuhkan disemua divisi *marching band* tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran bagi UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman adalah diharapkan menambah latihan *display* pada sesi ketiga bagian akhir setelah tahapan *placement* agar pada sesi keempat berisi tentang pementasan gabung musik keseluruhan dengan *display*, *minor drill* dan diakhiri dengan evaluasi latihan. Untuk para anggota diharapkan bisa berlatih lebih keras lagi dengan menambah porsi latihan diluar agenda pelatihan yang terdapat di UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman dan menyebarluaskan ilmu yang telah didapat dalam pelatihan metode *nine to nine* kepada masyarakat sekitar atau lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta dengan tujuan untuk memunculkan unit-unit *marching band* baru. Saran bagi Universitas Jenderal Soedirman adalah diharapkan bisa menambah peralatan *marching band* guna meningkatkan semangat latihan dan prestasi UKM *Marching Band* Bahana Putra Soedirman yang sudah baik untuk lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, P. B. & Sinaga, S. S. 2012. "Upaya Memotivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Marching Band Kids Di MI Ropudlotul Huda Sekaran Gunungpati Semarang". *Jurnal Seni Musik*, I (I): 48-58.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Awuy. YGA, Drs. Atal. 2006. *Pelajaran Seni Musik Praktis*. Jakarta: Aries Lima. BSND.
- Armai, Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metode Penelitian Islam*. Jakarta: Intermedia.
- Basuki, Sugeng, B. A. Dkk. 1980. *Seni Musik*. Solo: Tiga Serangkai.
- Banoe, pono. 1987. *Marching Band Indonesia*. Jakarta: Lembaga pendidikan Umur "Suling Bambu".
- _____. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Depdiknas, 2006. *Standar Kompetensi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, Putra Yoga. 2015. *Skripsi: Analisis Fungsi dan Kesulitan Memainkan Alat Musik Trumpet Pada Mahasiswa UKM Marching Band UNNES*. Semarang. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. Ke-2. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Arfah. 2014. Tujuan Pendidikan Dalam Aspek Kurikulum Indonesia. *Islamic Studies Journal*, II (I): 175.
- Jamalus, 1988. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta.

- Kirnadi. 2004. *Pengetahuan Dasar Marching Band*. Jakarta: PT. Citra Intirama.
- Lukito, Satmoko Purbo. 2010. *Skripsi: Marching Band Universitas Jendral Soedirman "Kajian Tentang Karakteristik Musik Dan Konfigurasi Pada Unjuk Gelar(Dislpay)"*. Semarang.
- Machlis, Joseph. 1963. *The Enjoyment Of Music*. New York: W. W. Norton and Company.
- Margono. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- Martopo, Hari. 2015. *Musik Barat: Selayang Pandang*. Jogjakarta: Panta Rhei Books.
- Miller, Hugh M. 2001. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Yayasan Lentera Budaya.
- Miles Huberman. 1997. *Analisis Data Kualitatif: Buku Tentang Sumber Metode-metode Baru*. Jakarta. Universitas Indonesia Press.
- Moleong, J. Lexy. 2002. *Metodologi Peneletian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Metode Peneletian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito. PDBI Jawa Tengah.
- Natawidjaja, Rohman. 1978. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Perindo Jaya.
- _____. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Perindo Jaya.
- Pasaribu, Amir. 1986. *Analisis Musik Indonesia*. Jakarta: PT. Pantja Simpati.
- Pekerti, Widia. 2005. *Pendidikan Seni Musik Tari Drama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Picker. 1997. *Music Of Sound*. Jakarta: PT. Gramedia.

- Poerwadarminta, WJS. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. 1986. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Rachman, Abdul., Utomo, Udi., & Saputra, Hanif I. 2016. "Penggunaan Media Backingtrack Pada Pembelajaran Mata Kuliah Keroncong Di Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Semarang". *Penelitian Pusat Kajian*. Hlm. 5. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Raharjo, Slamet. 1994. *Teori Seni Vokal*. Semarang: Media Wiyata.
- Rezaliana, Ellentia. 2016. *Aplikasi Metode Demonstrasi dan Drill Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Drum Band di SD 01 Dukuh Salam Kabupaten Tegal*. Semarang.
- Sadirman, A.M. 1989. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sjukur, Slamet A. 2012. *Virus Setan*. Yogyakarta: Art Music Today Publishing.
- Soeharto, 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, et al. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Perss.
- Sumaryanto, Totok F. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Pendidikan Seni*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni.
- Sukohardi, Al. 2009. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturigi.
- Syukur. 2005. *Peta Kompetensi Guru Seni*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Utomo, Udi. 2014. *Materi Ajar Perencanaan Pembelajaran Seni Musik*. Semarang: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Wibawa, Iyar Ekklesia Putra. 2016. *Marching Band SMP Pangudi Luhur Domenico Savio Semarang Kajian: Aransemen dan Manajemen*. Semarang.

Yoyok. 2007. *Pendidikan Seni Budaya*. Jakarta: Yudhistira.





UNIT KEGIATAN MAHASISWA
MARCHING BAND BAHANA PUTRA SOEDIRMAN
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
Sekretariat : Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman
R. Dr. Soeparno, Karang Wangkal, Purwokerto 53122 MB BPS Center : 085600414414



SURAT KETERANGAN
Nomor : 110/MB BPS/Ekst/1/2017

Yang bertandatangan dibawah ini ketua umum Marching Band Bahana Putra Soedirman menerangkan bahwa :

Nama : Ginanjar Prio Anggoro
NIM : 2501412006
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan : Pendidikan SENDRATASIK
Judul Skripsi : Metode Nine to-Nine pada pembelajaran Marching Band Bahana Putra Soedirman Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Unit Kegiatan Mahasiswa Marching Band Bahana Putra Soedirman pada Desember - Januari.

Surat ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 08 Januari 2017

Hormat kami,

Ketua Umum
UKM MB BPS

M. Yunus Syahputra
NIA. MB BPS/XXXV/809

Sekretaris Umum
UKM MB BPS

Mita Destriana
NIA. MB BPS/XXXVII/891

Mengetahui,
Pembina
UKM MB BPS

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Bambang Widodo, M. Par.
NIP. 195816031987100103